

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2016). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Adesti, A., & Nurkholimah, S. (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi adobe flash cs 6 pada mata pelajaran sosiologi*. *Edutainment*, 8(1), 27-38.
- Afifah, Nor (2023). *Pentingnya Penggunaan Media Dalam Pembelajaran di Era Teknologi*, Banjarmasin, Universitas Lambung Mangkurat.
- Afifah, Nor. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika/TIK Di SMP Al Manshuriyah Pemalang*. *Jurnal Madaniyah*, 13.
- Amajida, J. (2021). *Pengembangan media mobile learning berbasis android pada materi himpunan siswa kelas vii di mts nu hasyim asy'ari 03 kudas tahun pelajaran 2020/2021*. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47-64.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). New York: Longman Inc.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Dadan. (2019). *Penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. Bandung: CV Pustaka Ilmu.
- Falahudin, Iwan. (2014). *"Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran"*. *Jurnal Lingkar Widya*
- Furqon, H., Ambiyar, A., Irzal, I., & Sari, D. Y. (2023). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH 8 PADA HASIL BELAJAR DASAR-DASAR TEKNIK MESIN*. *Jurnal Vokasi Mekanika*, 5(3), 258-265.
- Galuh, S. dan Yulianto, M.L. (2017). *Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Studi Kasus Di SDN 3 Tarubasan Klaten*, *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar* Vol. 4, Nol. 1, P-ISSN : 2406 – 8012 e-ISSN : 2503-3530.
- Haryati, Sri. (2012). *Research And Development (R&D) sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan*. *Jurnal Research And Development*.
- Hasan, M. (2021). *et al., Media Pembelajaran*, Klaten: Tahta Media Group

- Hasan, M. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran*, Klaten, Tahta Media Grup.
- Heinich, *et al.*. (2018). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Ismail, I., Mulyono, H., & Mary, T. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif teknik layanan jaringan menggunakan software multimedia adobe flash cs6 di smk negeri 6 padang. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 3(2), 89-96.
- Khuzaini, N., & Sulisty, T. Y. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan adobe flash cs6 pada materi segiempat dan segitiga. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 178-183.
- Kurniawati, D. (2018). *Media pembelajaran: Inovasi dalam pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lestari, T. A., Handayani, B. S., & Suyantri, E. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animate Untuk Siswa SMA Kelas X di Kota Mataram*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2012-2018.
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/draendangmulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran>.
- Mulyatiningsih, Endang (2012). *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran (sebuah pendekatan baru)*. Refrensi.
- Mustarin. (2019). *Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash CS6 pada mata pelajaran dasar-dasar agronomi kelas X ATPH SMK Negeri 4 Jeneponto* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Nugraheni, D.H. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nugraheni, R. (2015). *Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa* (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Oka, G.P.A. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*, Yogyakarta : Deepublish.

- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). *Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527-540.
- Permadi, A. (2016). *Media pembelajaran: Teori dan praktik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pranowo, G. (2011). *Kreasi animasi interaktif dengan ActionScript 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta: Andi.
- Pribadi, Benny (2017). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Rahman, A., Prasetya, F., Nurdin, H., & Wulansari, R. E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Pembelajaran Dasar-Dasar Teknik Mesin. *Jurnal Vokasi Mekanika*, 6(1), 90-96.
- Rilva, M., Azim, F., Anshari, K., & Hayati, Z. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran SKEE Berbasis Android Dengan Adobe Flash CS6 Kelas XI TOI Di SMK NEGERI 7 PEKANBARU. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 132-140.
- Rusdi. (2019). *Penelitian desain dan pengembangan dalam bidang pendidikan*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Saputra, D. A., & Putra, Y. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi: Studi Kasus Smk Negeri 1 Bungo. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(2), 189-200.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penelitian Multimedia Pembelajaran*. Medan: Unimed
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sukmadinata. (2010). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Surjono, H.D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*, Edisi Pertama, Yogyakarta: UNY. Press
- Suryadi, *et al.* (2018). "Penggunaan Sosial Media WhatsApp Dan Pengaruhnya Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol.7 (1). (hlm 1-22).

- Suryani, N. *et al.*. (2018). *Median Pembelajaran Inovatif dan Penganmbangan*. Surakarta: Remaja Rosdakarya.
- Suyitno, (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 1(1), 15-26
- Uno, H. B., & Lematenggo N. (2014). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena: Yokyakarta.
- Wati, L. I., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan adobe flash Cs6 pada mata pelajaran teknologi perkantoran di kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 65-76.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengemabangan media pembelajaran berbasis ICT*. Jakarta: Prenamedia.